

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK TINGKAT SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
Dwi Nur Indah Sari
NPM: 1611100275

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2021/ 1442 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK TINGKAT SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Dwi Nur Indah Sari

NPM: 1611100275

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dr. H Yahya AD, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2021/ 1442**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena belum dikembangkannya media pembelajaran Tematik menggunakan Media Video Animasi di SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Bani Saalim Bandar Lampung. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum menggunakan media pembelajaran berupa teknologi hanya menggunakan buku paket yang di dalamnya belum terlalu banyak gambar dan tidak menarik untuk peserta didik, serta pembelajaran tematik yang dipelajari terkesan biasa saja membuat peserta didik sulit memahaminya, kemudian belum menerapkannya media video animasi. Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video animasi dan mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media video animasi sebagai media pembelajaran tematik yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas IV SD/MI. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran tematik dengan persentase kelayakan ahli media 90% dan ahli materi 87% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 94,25% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 95,75% dengan kriteria “sangat menarik” serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi, Media Pembelajaran Tematik

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DWI NUR INDAH SARI
NPM : 1611100275
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Februari 2021
Penulis,



Dwi Nur Indah Sari
NPM. 1611100275



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TINGKAT SD/MI**
Nama : Dwi Nur Indah Sari
NPM : 1611100275
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H Yahya AD, M. Pd
NIP. 195909201987031003

Hasan Sastra Negara, M. Pd
NIP. -

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TINGKAT SD/MI** yang disusun oleh: **DWI NUR INDAH SARI, NPM. 1611100275**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, tanggal 08 April 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, tempat: *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd.

(.....)

Sekretaris

: Suhardiansyah, M. Pd.

(.....)

Penguji Utama

: Ida Fiteriani, M. Pd.

(.....)

Penguji Pendamping I : Dr. H Yahya AD, M. Pd.

(.....)

Penguji Pendamping II: Hasan Sastra Negara, M. Pd.

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

Artinya: “Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman”. (Q. S Ali Imran: 139)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang teramat dalam kepada Allah SWT atas keridhoan-Nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta dan terkasih, Ayahku Al Mutasim dan Mamakku Munawaroh. Tak bosan-bosan nya Ayah dan Mamak yang selalu mengingatkan Dwi agar tidak malas dan segera menyelesaikan skripsinya. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu tanda kecil bakti, hormat dan rasa terima kasih ku atas kesabaran, kasih sayang, dan dukungan tiada henti dari Ayah dan Mamak.
2. Kedua saudara kandungku tercinta, Kakakku Isti Aristiani, S. Pd dan Adikku Dede Ariska Yuli Ambriani.
3. Rekan-rekan karibku (Amel, Alfy, Ani, Erma, Maycha, Sofi, Tika, Anis, Isman, Miftah, Aji, Ona, Dian, Andi, Nasril, Rio, Dimas, Atun).
4. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

Dwi Nur Indah Sari lahir di Sabah Balau, pada tanggal 01 Juli 1998, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Al Mutasim dan Ibunda Munawaroh. Dwi memiliki satu kakak perempuan yang bernama Isti Aristiani, S. Pd dan satu adik perempuan yang bernama Dede Ariska Yuli Ambriani. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh yaitu dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Sabah Balau yang diselesaikan pada tahun 2010. Dilanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 12 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 penulis meneruskan pendidikan S1 ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN dan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Srikaton, Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari dan juga Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIAN Kota Baru Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, terucap rasa syukur segala puji bagi Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan proposal ini, penulis banyak menerima bantuan serta bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Prodi dan Ibu Nurul Hidayah selaku Sekretaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Bapak Dr. H Yahya AD, M. Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd, bapak Deri Firmansyah, M. Pd, Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd. I selaku validator ahli media dan ahli materi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama masih duduk dibangku kuliah.
6. Ibu Tatik, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Sabah Balau dan Ibu Halimah, S.Pd. selaku wali kelas IV, beserta seluruh staff dan dewan guru SD Negeri 1 Sabah Balau yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Safturi, S. Pd selaku kepala madrasah MI Banii Saalim Bandar Lampung dan bapak M. Tusni, S.Pd selaku wali kelas IV, beserta seluruh staff dan dewan guru MI Banii Saalim Bandar Lampung yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Peserta Didik IV SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Banii Saalim Bandar Lampung yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, khususnya PGMI kelas F angkatan 2016 yang sudah memberikan semangat kepada penulis.

Akhirnya penulis memanjatkan doa kehadiran Allah. Semoga jerih payah Bapak/Ibu dan rekan-rekan sekalian akan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Pengembangan	14
F. Manfaat Pengembangan	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Deskripsi Teoritik.....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b. Manfaat Media Pembelajaran	21
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
2. Video Animasi	26
a. Pengertian Video Animasi	26
b. Kelebihan Video Animasi	27
3. Pembelajaran Tematik.....	28
4. Materi Pembelajaran	34
5. Kerangka Berfikir.....	43
6. Hipotesis.....	45
B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model	46

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	49
B. Desain Penelitian Pengembangan	49
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	52
1. Analysis (Analisis)	52
2. Disegn (merancang)	54
3. Development (Pengembangan)	54
4. Implementation (Pelaksanaan)	55
5. Evaluation (Evaluasi)	55
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	56
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	56
F. Instrumen Penelitian.....	56
1. Instrumen Validasi Produk	57
2. Instrumen Angket Respon Peserta didik dan Pendidik	59
G. Uji Coba Produk.....	60
H. Teknik Analisis Data	60
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	64
1. Hasil Penelitian Pengembangan.....	64
a. Analysis (Analisis).....	64
b. Disegn (merancang).....	64
c. Development (Pengembangan)	66
d. Implementation (Pelaksanaan).....	78
e. Evaluation (Evaluasi).....	79
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	79
1. Uji Coba Pesrta Didik	79
2. Respon Pendidik Kelas IV	83
C. Kajian Produk Akhir	85
BAB V PENUTUP	86
A. Simpulan	86
B. Rekomendasi.....	87
 DAFTAR RUJUKAN.....	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Uji Coba Ahli Media	58
Tabel 1.2 Kisi-kisi Penilaian Uji Coba Ahli Materi.....	58
Tabel 2.1 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	59
Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik.....	59
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan	62
Tabel 3.2 Skor Penilaian Uji Coba.....	63
Tabel 3.3 Kriteria Uji Coba KemenarikanHasil.....	63
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	67
Tabel 5.1 Hasil Validasi Ahli Materi 1	69
Tabel 5.2 hasil Validasi Ahli Materi 2	70
Tabel 6.1 Saran dan Masukkan Desain Ahli Media.....	71
Tabel 6.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1	73
Tabel 6.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2	73
Tabel 7.1 Saran dan Masukkan Validator Ahli Materi	75
Tabel 7.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 1	76
Tabel 7.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 2.....	77
Tabel 8.1 Hasil Validasi Draft I dan Draft II	78

Tabel 9.1 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil SD Negeri 1 Sabah Balau	80
Tabel 9.2 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil MI Banii Saalim B. Lampung	80
Tabel 10.1 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar SD Negeri 1 Sabah Balau	82
Tabel 10.2 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar MI Banii Saalim B. Lampung	82
Tabel 11. 1 Hasil Pendidik I.....	83
Tabel 11. 2 Hasil Pendidik II	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir	44
Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....	51
Gambar 3.1 Diagram Hasil Validasi Media	68
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Materi	70
Gambar 5.1 Diagram Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	74
Gambar 6.1 Diagram Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	77
Gambar 7.1 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	81
Gambar 8.1 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Pra penelitian.....	93
Lampiran 2 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik.....	97
Lampiran 3 Surat Pengantar Validasi	100
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi	104
Lampiran 5 Lembar Validasi Kelayakan Ahli Media Tahap 1	108
Lampiran 6 Lembar Validasi Kelayakan Ahli Materi Tahap 1.....	118
Lampiran 7 Lembar Validasi Kelayakan Ahli Media Tahap 2	128
Lampiran 8 Lembar Validasi Kelayakan Ahli Materi Tahap 2.....	138
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Pendidik.....	147
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik	162
Lampiran 11 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil.....	174
Lampiran 12 Hasil Ujicoba Kelompok Besar	175
Lampiran 13 Surat Izin Pra Penelitian	178
Lampiran 14 Surat Balasan Pra Penelitian.....	180
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	182
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian	184
Lampiran 17 Nota Dinas	186
Lampiran 18 Kartu Konsultasi Bimbingan	188
Lampiran 19 Silabus	190
Lampiran 20 Dokumentasi.....	207

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami skripsi ini, maka akan secara singkat diuraikan beberapa kata yang terkait dengan maksud dari judul skripsi ini. Judul skripsi ini adalah: “**Pengembangan Media Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI**”.

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi dilakukan dengan maksud menetapkan dasar ilmiah/empiris untuk membuat produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada.¹

Pengembangan merupakan suatu analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektifitas, validitas, dan kepraktisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan keefektifan sesuai dengan rancangan yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas yang lebih maju melalui pendidikan dan latihan peserta didik.

¹ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 407

Video Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video Animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Dari pengertian yang telah di paparkan diatas jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

Media Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan suatu ide-ide terbaru. Media pembelajaran tematik juga sebagai suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.² Jadi dapat disimpulkan dari keduanya media pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan mengenai penegasan judul di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah suatu penelitian yang

² Rusman, "Model-model Pembelajaran", (Jakarta: Rajawali Press, 2018), Hal. 44

membahas tentang pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran tematik yaitu untuk meningkatkan keefektifan sesuai rancangan yang sistematis dengan berbagai objek gambar yang bergerak dan tulisan sesuai aluran waktu pada pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan sikap serta kemenarikan peserta didik.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan membuat manusia menjadi tinggi berbudaya. Semakin tinggi kebudayaan yang manusia miliki maka semakin tinggi pula pendidikan atau cara mendidiknya. Pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa atau negara karena pada prinsipnya pendidikan adalah suatu sumber dari peralihan menuju ke hal yang lebih baik. Merosotnya suatu pendidikan akan memikul dampak yang sangat besar, oleh karena itu perlu adanya pembahasan dan penyelenggaraan pembelajaran yang tinggi di Indonesia, tidak hanya dikelola oleh suatu Kementrian tetapi tersebar di beberapa Kementrian termasuk juga Kementrian Agama.³ Pendidikan harus memiliki tujuan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan kecerdasan belajar dengan pribadi yang positif serta dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah secara formal dengan mencakup perluasan ilmu pengetahuan.⁴ Selain itu dimensi pendidikan juga salah

³Chairul Anwar, Antomi Siregar, Uswatun Hasanah, Widayanti. "The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universitas: The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0: *Jurnal Tadris*, Volume 3 No. 1 (2018), h. 78

⁴Ernawati, "Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (FABEL) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), hlm. 122

satunya melatih kelompok untuk berpartisipasi, berinteraksi dengan seluruh komponen yang ada dalam budaya akademik.⁵ Dimana pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kemajuan suatu bangsa dan kemajuan hidup manusia. Berbicara tentang pendidikan, pendidikan berperan penting dalam kehidupan kita sehari-hari bukan semata-mata dipandang sarana untuk menyiapkan individu bagi kehidupan di masa depan tetapi juga untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaan dan menciptakan individu yang berkualitas.⁶ Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap untuk mampu mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang telah dibuat, begitu pula dengan pentingnya kegiatan pembelajaran yang memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Dengan begitu, yang perlu kita terapkan adalah sebuah pembelajaran yang memberikan suatu individu menjadi lebih baik, pembentukan karakter pengalaman, pengetahuan, wawasan dan kemampuan yang luas, agar mendapatkan pendidikan yang terbaik. Pendidik mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁷ Profiosional merupakan seseorang yang menampilkan suatu tugas khusus yang mempunyai tingkat kesulitan lebih dari biasanya dan memiliki waktu

⁵Chairul Anwar, “*Multikultural Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad 21*”, (DIVA Press: Yogyakarta, 2019), hlm. 73

⁶Agus Taufiq, Hera L. Mikarsa. “Pendidikan Anak di SD”, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017)

⁷Syofnidah Ifrianti. “*Teori dan Praktek MICROTEACHING*”, (Yogyakarta:Pustaka Pranala,2019) hlm. 1

persiapan dan pendidikan cukup lama untuk menghasilkan pencapaian kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang tinggi.⁸ Sebagai pendidik SD yang profesional bertanggung jawab sebagai guru kelas yang mengajar lima bidang studi (Pendidikan Kewarganegaraan/PKn, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam/IPA).⁹ Pendidik yang profesional adalah manusia yang memiliki pengetahuan lebih yang terlatih dengan baik, menguasai materi pelajaran, (RPP), bijak, mampu bersosialisasi dengan baik, dapat mengarahkan dan memotifasi peserta didik, dan mampu mendidik peserta didik agar memiliki moral yang baik.¹⁰ Kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan serta kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.¹¹ Pendidik dapat mengetahui kelemahan peserta didik dengan cara mengevaluasi setiap proses pembelajaran. Maka dari itu menciptakan pembelajaran yang berkualitas sangat penting dalam pembelajaran, dengan adanya peran dari berbagai faktor yaitu kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran.¹² Jadi professional guru merupakan suatu

⁸ Ojam'an Satori. "Profesi Keguruan", (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2017) hlm. 5

⁹ Wardani. "Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP)", (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017) hlm. 3

¹⁰ Abdul Hamid, "Guru Profesional". Al Falah, Vol. XIII, No. 32 Tahun 2017

¹¹ Syarifatul Andayani, "Pengaruh Model Kooperatif Ripe Jigsaw Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V SDN Senopati 1 Kabupaten Nganjuk", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1, No. 2, (Juni 2015), hlm. 103

¹² Muhammad Syaifuddin, "Implentasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sd Negeri Demangan Yogyakarta". (Dalam Jurnal Tadris: *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol . 02 No. 2 (Desember) 2017), hlm. 140

pekerjaan yang dalam melaksanakan tugasnya memerlukan keahlian, menggunakan teknik ilmiah, serta dedikasi tinggi. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tujuan efektif meliputi perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai moral, tujuan kognitif berhubungan dengan kemampuan dunia sekitar dengan meliputi perkembangan intelektual, dan tujuan psikomotorik yakni menyangkut perkembangan kemampuan yang mengandung elemen-elemen motoric sehingga peserta didik dapat maju dan berkembang secara positif. Melalui tiga ranah aspek tersebut harus saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menggembirakan, serta dapat merangsang daya kreatifitas peserta didik. Dimana setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah yang ada disekitar membuat peserta didik memiliki pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah, memperkirakan, berfikir dan memiliki keyakinan. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila semangat belajar yang sangat besar dan rasa percaya diri yang tinggi di dalam diri peserta didik tersebut. Oleh sebab itu, upaya pendidik dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah berguna dan penting, karena keaktifan belajar peserta didik menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakannya. Menciptakaan pembelajaran yang berkualitas maka perlu dengan adanya peran dari berbagai faktor yaitu kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu

ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga, melalui tiga ranah aspek tersebut harus saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menggembirakan, serta dapat merangsang daya kreatifitas peserta didik. Oleh karena itu, pendidik memiliki tujuan mengembangkan kemampuan minat dan bakat, upaya pembentukan karakter individu menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan serta menjadikan hamba Allah dengan kepribadian muttaqien yang diperintahkan oleh Allah, karena hamba yang paling mulia di sisi Allah adalah hamba yang paling taqwa. Sebagaimana dengan firman Allah SWT. Pada Q.S Al Alaq: 1-5 sebagai berikut.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, dan Tuhanmu yang Maha Pemurah mengajar (manusia) dengan perantara kalam, dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.¹³

Selain itu, firman Allah Swt. Pada Q.S Al-Mujadillah: 11, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

¹³Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana “Al-Haramain Al-Qur’an Terjemahan & Tajwid Berwarna”. (Bandung: Cordoba, 2018) hlm. 597

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.¹⁴

Sesuai dengan ayat yang telah dipaparkan bahwa ayat tersebut memberitahukan adanya suatu pembelajaran pada peserta didik yang ingin mengembangkan keahlian yang ada pada dirinya dan menunjukkan keutamaan ilmu tersebut kepada orang lain, karena tersebarnya ilmu dari orang yang berilmu terdapat keberkahan dan pahala yang diterimanya. Hal tersebut meyakinkan bahwa betapa pentingnya praktek ibadah dalam realisasi kekuatan spritual keagamaan.¹⁵ Secara mendalam, globalisasi mendorong terjadinya perubahan peran institusi pendidikan. Dengan begitu, Pendidik harus dapat membekali peserta didik dengan *skill* agar kelak dapat berdiri secara mandiri. Perlu diterapkan karakter yang dapat membentuk sikap dan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi dengan mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupannya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan perubahan mendasar yang berkaitan dengan media pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut harus dirancang dengan semudah

¹⁴Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana "Al-Haramain Al-Qur'an Terjemahan & Tajwid Berwarna". (Bandung: Cordoba, 2018) hlm. 543

¹⁵Abdul Aziz & Syofnida Ifrianti, 2015, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji" Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol. 2, No 1 (Juni 2015), hlm. 2.

mungkin sekaligus bermakna dan menyenangkan agar dapat membuat anak mudah dalam memahami materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran sangat mengasyikkan dan menggembirakan. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Media Pembelajaran adalah suatu gambar atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya alat peraga akan memudahkan pendidik untuk menjelaskan pembelajaran di kelas, dapat meningkatkan efisiensi pada proses pembelajaran serta memberikan suatu pengalaman pada peserta didik.¹⁶ Pada proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum seluruhnya menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Di dalam model ini, pendidik harus mampu membangun kegiatan keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas pendidik dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat

¹⁶ Asih Riyanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. Vol 10 No 2 Tahun 2017

dari lingkungan kehidupan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak kaku.¹⁷

Salah satu tema yang ada dalam pembelajaran tematik adalah tema Berbagai Pekerjaan di kelas IV. Dalam tema berbagai pekerjaan memuat materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang yang bisa kita lihat dari hasilnya yang meliputi, petani, peternak ikan, pembuat mebel, penjual kue dan penjual susu, kemudian ada pekerjaan yang menghasilkan jasa yang hanya dirasakan manfaat dari pelayanannya yang meliputi guru, insinyur, dokter, tukang potong rambut, polisi dan sebagainya. Pekerjaan tersendiri yaitu segala sesuatu yang dikerjakan oleh manusia dengan berbagai tujuan dimana ada yang melakukan suatu pekerjaan dengan senang hati dan ada juga yang melakukan dengan terpaksa karena ia tidak menyukai pekerjaannya. Berdasarkan hasil pra *survey* pada saat obeservasi 2 sekolah yakni SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Bani Saalim Bandar Lampung dapat diketahui bahwa kondisi cara belajar dan mengajar peserta didik dengan peserta didik pada mata pelajaran tematik di kelas IV sudah baik dan pendidik pun sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer, namun penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik pada mata pelajaran tematik di SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Bani Saalim

¹⁷ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar" *Jurnal Terampil* 2, No.1 (Juni 2015), h.35.

Bandar Lampung, hanya menggunakan buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Buku paket yang ada di dalamnya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik. Beberapa kelemahan yang ada dalam pembelajaran ini ialah peserta didik masih diajarkan dengan metode ceramah oleh pendidik sehingga membuat peserta didik sedikit jenuh pada saat pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran tematik belum efektif dalam penyampaian. Pada pembelajaran tematik yang dipelajari peserta didik selama ini terkesan biasa saja karena mereka hanya menggunakan media buku paket yang ada, dan pendidik pun belum menggunakan media pembelajaran berupa teknologi serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam pembelajarannya karena materi tema berbagai pekerjaan mencakup pembahasan yang luas, dan peserta didik sulit memahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran. Dengan ini media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membuat waktu belajar lebih efisien dan efektif, mempermudah pemahaman materi yang membutuhkan kejelasan suara, menarik untuk diperhatikan, dan penggunaan yang mudah baik secara operasional maupun *financial*. Dari wawancara yang dilakukan kepada Ibu Halimah, S.Pd selaku Guru tematik kelas IV di SD Negeri 1 Sabah Balau, dan Bapak M. Tusni, S.Pd selaku Guru tematik kelas IV di MI Bani Saalim Bandar Lampung, menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala pada saat proses pembelajaran

bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi khususnya pada mata pelajaran tematik, dengan adanya penerapan kurikulum baru juga mengharapkan guru atau pendidik mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran tetapi dengan kurangnya media membuat pendidik menjadi kesulitan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu pengembangan media berupa video pembelajaran, sehingga kesulitan yang menjadi kendala peserta didik dapat diminimalisir.

Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka peneliti mengembangkan media yang inovatif dan belum digunakan sebelumnya oleh pendidik, yaitu media pembelajaran berupa Video Animasi, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan diharapkannya peserta didik dapat jauh lebih memahami khususnya mata pelajaran tematik dengan materi berbagai pekerjaan. Dengan menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru. Demikian beberapa macam media pembelajaran yaitu 1) media naratif merupakan media linier yang meliputi media cetak, audio, siaran tv. 2) media adaptif merupakan media yang berbasis komputer yang mampu menyesuaikan dengan pengguna, dan 3) media interaktif merupakan media visual, persentasi hiperteks, hypermedia, multimedia, dan material berbasis web yang dikirimkan melalui internet. Media ini dapat dilakukan dilingkungan yang dapat

dikendalikan oleh pengguna secara offline maupun online. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud mengembangkan Video Animasi.

Video Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung) serta tulisan-tulisan teks yang disusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan.¹⁸ Video Animasi ini merupakan video kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak SD/MI.¹⁹ Dengan ini Penulis memilih media pembelajaran Video Animasi dikarenakan penulis merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Tematik. Kelebihannya antara lain, 1) mempermudah menyampaikan dan menerima materi, 2) mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari, 3) dapat merangsang pengertian yang didapat, 4) media ini sudah berkembang di masyarakat. Sesuai dengan permasalahan yang ada di kelas bahwa peneliti merasa media Video Animasi ini dirasa sangat tepat digunakan untuk mata pelajaran Tematik pada kelas IV. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diwujudkan dengan penelitian yang berjudul

¹⁸Rika Wahyuni Arifin, "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1", Jurnal *Bina Insani Ict*. Vol 4 No 1 Juni 2017 Hal 83-94

¹⁹ Fifi Nurdiana, "Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorphosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Jurnal *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Februari 2018

“Pengembangan Media Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media kurang menarik
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa Video Animasi
3. Media yang digunakan masih berupa buku paket yang berisi gambar dan belum pernah menggunakan media yang berupa Video Animasi.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran Video Animasi hanya dikembangkan pada mata pelajaran Tematik.
2. Materi yang disajikan hanya mata pelajaran Tematik.
3. Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI ?
2. Bagaimanakah kelayakan dan kemenarikan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI ?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan pada Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan serta spesifikasi produk yang terdahulu dengan produk yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Hendra Eka Wahyuono, dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas 3 SDN Lowokwaru 1 Malang. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah cukup layak. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh persentase 75,6% dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 80%. Sehingga dapat dijumlahkan 79,20% dan produk dinyatakan layak.²⁰
2. Bastiar Ismail Adkhar, dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Pada skripsi ini kelayakan dapat

²⁰Hendra Eka Wahyuono, Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III Sdn Lowokwaru 1 Malang”. (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, 2015)

dilihat dari rata-rata penilaian ahli materi sebesar 81,3% dinyatakan baik sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta dengan aspek kualitas dan keefektifan media diperoleh hasil sebesar 82,22% dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 89,5%. Sehingga produk dinyatakan layak.²¹

Berdasarkan hasil beberapa penelitian relevan di atas peneliti dapat menyimpulkan media yang telah dikembangkan tersebut sudah layak digunakan dan berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Maka dalam hal ini peneliti mengembangkan video animasi yang berbeda dari sebelumnya dengan mempergunakan video animasi ke dalam materi pelajaran Tematik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian, maupun karya tulis. Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, , identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, serta sistematika penulisan.

²¹ Bastiar Ismail Adhkar, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disid Labschool Unnes". (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016)

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang gambaran video animasi pada media pembelajaran tematik dan teori-teori pengembangan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, spesifikasi produk, subjek uji coba produk, instrument, dan uji coba produk serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi analisis dari hasil penelitian sampai dengan analisis data dan kajian produk akhir

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Kata Media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan

perkembangan fisik peserta didik.²² Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, antara lain:

1. Media sebagai alat komunikasi berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
4. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
5. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
6. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
7. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.²³ Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.²⁴

²² Maman Rumanta. "Pendidikan Lingkungan Hidup". (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019) hlm. 2019

²³ Daryanto, "Media Pembelajaran". (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hlm 5

²⁴ Abdul Istiqbal. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol 3 No 2 Tahun 2018. hlm 139-144

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari buku Syafruddin Nurdin dan Adrianoni, mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain²⁵:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Irwandi dan Siti Juriah, manfaat media pembelajaran sebagai berikut:²⁶

- 1) Membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Membantu keefektifan proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Meminimalisir sifat pendidik yang masih tradisional atau kaku.
- 5) Pembelajaran yang lebih logis dan sistematis.
- 6) Pembelajaran lebih konkrit.
- 7) Memperjelas pesan yang disampaikan.

²⁵ *Ibid.* 120.

²⁶ Irwandi dan Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 05, No. 1, (April 2016), h. 35.

- 8) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat.
- 9) Terjadinya interaksi yang lebih antara guru dengan peserta didik.
- 10) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.

Antara lain:

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Menurut Agni Era Hapsari, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:²⁷

- 1). Media grafis, seperti gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster dan lain-lain. Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2). Media tiga dimensi, seperti diorama.
- 3). Media proyeksi, seperti slide, film strips dan lain-lain.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu proyeksi/proyektor. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

²⁷Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Scholaria*, Vol. 7, No. 1, (Januari 2017), h. 5.

- a. Media visual diam, contohnya: foto, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan sebagainya.
- b. Media visual gerak, contohnya: gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media ini dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

- a. Media audio visual diam, contohnya: TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak, contohnya: film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya

4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

- A. Papan (tulis, buletin, flanel, magnetik, listrik, dan paku).
- B. Media tiga dimensi diantaranya: model, *mock up*, dan diorama.

- C. Realita adalah benda-benda nyata seperti aslinya. Contohnya: seorang guru membawa kelinci, burung dan ikan lalu mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- D. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah.²⁸

Dari beberapa pengelompokan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:

- a. **Media Visual:** Media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.
- b. **Media Audio:** Media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
- c. **Media Audio Visual:** Media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video, televisi, sound slide.
- d. **Multimedia:** Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.
- e. **Media Realita:** Media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dan sebagainya.

²⁸Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1 April 2016

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi.

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.²⁹ Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.³⁰

Media animasi merupakan gambar berrgerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.³¹ Video merupakan teknologi pengiriman sinyal

²⁹Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018 Hlm 19-23

³⁰Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* Vol 6 No 1 Tahun 2018 hlm. 9-19

³¹*Ibid.* 83

elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

b. Kelebihan Video Animasi.

Kelebihan media animasi antara lain:

1. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
2. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
3. Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
4. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
5. Lebih komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

6. Mudah dibuat dan dimodifikasi.

7. Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.³²

3. Pembelajaran Tematik

Pendidikan memiliki kedudukan sebagai media yang berpengaruh untuk kemajuan suatu bangsa terhadap apa yang diperoleh melalui pengembangan sumber daya manusia disetiap aspeknya. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, pendidik pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkut dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.³³ Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik”.

³²Wayan Sukanta, “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 Februari 2017

³³ Nurul Hidayah, “*Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*” Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.2 No.1, 2015, h.35

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pelajaran dapat lebih bermakna dengan peserta didik mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari. Pembelajaran tematik termasuk ke dalam kurikulum 2013 di mana pendidik sebagai motivator dan fasilitator. Dalam kurikulum 2013 ini pendidik diberikan keleluasaan dalam menilai dengan objektif. Penilaian tidak berpatokan terhadap aspek kognitif peserta didik saja, melainkan dinilai dari semua aspek. Kelebihan dari kurikulum bagi peserta didik yaitu peserta didik diberikan kebebasan untuk berkembang dan mendeteksi minat dan bakatnya.³⁴

Ada beberapa macam karakteristik pembelajaran tematik yang perlu diketahui. Menurut Mamat: karakteristik yang menonjol dalam pembelajaran tematik (terpadu) yaitu

- a. Adanya efisiensi
- b. Pendekatan pembelajarannya kontekstual bertumpu pada masalah-masalah nyata

³⁴ Ismail Suwardi Wekke, Ridha Windi Astuti, "*Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah*" Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2 No.1, 2017, h.13

Secara lebih rinci Khaeruddin mencerati bahwa pembelajaran tematik untuk sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah memiliki enam ciri, sebagai berikut: pertama berpusat kepada peserta didik, kedua memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, ketiga pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, keempat menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, kelima bersifat fleksibel, dan keenam hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Menurut Depdiknas, karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran tematik meliputi enam macam, yaitu pertama pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, kedua kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; ketiga, kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, keempat, membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa, kelima, menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan keenam mengembangkan keterampilan social siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dan

karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran terpadu, maka karakteristiknya meliputi empat macam, sebagai berikut: holistic, bermakna, autentik, dan aktif. Dari berbagai pendapat tentang karakteristik pembelajaran tematik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik memiliki banyak karakteristik.

Secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu:

a. Prinsip penggalan tema

Prinsip penggalan merupakan prinsip utama (focus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan adanya keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Dengan demikian, dalam penggalan tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa syarat-syarat, diantaranya:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran
- 2) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya
- 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak

- 4) Tema yang dikembangkan harus mewadai sebagian besar minat anak
- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi)
- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar

b. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berlaku sebagai berikut:

- 1) Guru hendaknya jangan menjadi single actor yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar
- 2) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok.
- 3) Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terfikirkan dalam perencanaan.

c. Prinsip evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi focus dalam setiap kegiatan. Dalam hal ini, perlu diadakan evaluasi dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan langkah-langkah positif antara lain:

- 1) Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan evaluasi diri (self evaluation/self assessment) disamping bentuk evaluasi lainnya.
- 2) Guru perlu mengajak siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai

d. Prinsip reaksi

Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit tetapi ke sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna. Menurut Poerwadarminta, manfaat pembelajaran tematik diantaranya:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
- 2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan

- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.³⁵

4. Materi Pembelajaran

Dalam pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran Tematik yang digunakan sebagai media pembelajaran ini peneliti menerapkan pada tema 4 yaitu berbagai pekerjaan. Dimana dalam materi ini terdapat bahasan tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan. Dalam Tematik ini banyak materi berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang yang meliputi petani, peternak ikan, pembuat mebel, penjual kue, dan penjual susu. Kemudian ada pekerjaan yang menghasilkan jasa yang meliputi guru, insinyur, dokter, tukang potong rambut, polisi dan lain sebagainya. Sebagaimana dengan firman Allah SWT. Pada Q.S At-Taubah ayat 105 sebagai berikut:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: “Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mu'min akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan

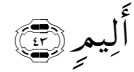
³⁵ Nurul Hidayah, “Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar” Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.2 No.1, 2015, h.39

*dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan”.*³⁶

Surat di atas menjelaskan bahwa setiap pekerjaan atau tingkah laku yang menghasilkan amal atau dosa baik besar maupun kecil pasti akan diperlihatkan dengan sejelas-jelasnya pada hari kiamat. Allah memotivasi hamba-Nya untuk beramal dengan ikhlas dan sungguh-sungguh dalam artian tidak perlu mencari popularitas ataupun pujian karena Allah sungguh melihat amal-amal perbuatannya karena perbuatan yang dilakukan akan mendapat pertanggung jawaban di akhirat kelak nanti. Dan seluruh umat manusia akan dikembalikan kepada Allah yang mengetahui segala niat dan amal-amal manusia yang tersembunyi dan yang terbuka, serta pada umat islam wajib menjaga keimanan agar terhindar menjadi golongan kafir bahkan musyrik, kemudian dosa yang telah diperbuat, dapat dibersihkan dengan taubatan nasuha serta pembersihan harta dengan zakat, agar terhindar dari dosa dan dapat melakukan perbuatan amal saleh sebanyak mungkin. Kemudian ayat ini juga terdapat ancaman bagi mereka yang tetap di atas kebatilan, kesesatan dan maksiatnya. Sebagaimana dengan firman Allah SWT. Pada Q.S Fussilat ayat 43 sebagai berikut:

³⁶ Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana “*Al-Haramain Al-Qur’an Terjemahan & Tajwid Berwarna*”. (Bandung: Cordoba, 2018)

مَا يُقَالُ لَكَ إِلَّا مَا قَدْ قِيلَ لِلرُّسُلِ مِنْ قَبْلِكَ ۚ إِنَّ رَبَّكَ لَذُو مَغْفِرَةٍ وَذُو عِقَابٍ



Artinya: “Tidaklah ada yang dikatakan (oleh orang-orang kafir) kepadamu itu selain apa yang sesungguhnya telah dikatakan kepada rasul-rasul sebelum kamu. Sesungguhnya Rabb-mu benar-benar mempunyai ampunan dan hukuman yang pedih”.³⁷

Surat di atas menjelaskan bahwa bagi orang-orang musyrik tidak berkata Rasul kecuali apa yang telah dikatakan oleh umat-umat sebelum mereka kepada utusan-utusan mereka. Maka bersabarlah atas apa yang didapatkan di jalan dakwah kepada Allah. Sesungguhnya Tuhanmu adalah pemilik ampunan bagi dosa orang-orang yang bertaubat, namun Tuhanmu juga pemilik hukuman siapa yang mempertahankan kekafiran dan mendustakan. Dari penjelasan diatas mampu memberi petunjuk bagi sikap dan tindakan dimasa kini dan di masa yang akan datang, selain itu juga mampu membuat individu belajar dari kejadian masa lampau. Tema ini banyak menceritakan tentang berbagai pekerjaan. Uraian mata pelajaran subtema 1, 2, dan 3 meliputi mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA.

Indikator disesuaikan dengan kompetensi dasar berdasarkan silabus yang telah disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Peneliti mengintegrasikan media video animasi sebagai media

³⁷ Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana “*Al-Haramain Al-Qur’an Terjemahan & Tajwid Berwarna*”. (Bandung: Cordoba, 2018)

pembelajaran Tematik. Materi pada tema berbagai pekerjaan seputar kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan dengan muatan IPS dan SBdP.

a. Subtema 1: Jenis-jenis Pekerjaan

Indonesia terdiri atas berbagai macam jenis-jenis pekerjaan yang berbeda-beda, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). jenis-jenis pekerjaan tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita wajib mensyukurinya. Kita tidak boleh merendahkan suatu pekerjaan yang kita miliki dan menganggap pekerjaan kita sendiri yang terbaik. Berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang merupakan pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang dapat digunakan oleh seseorang untuk memenuhi keperluan hidupnya yang meliputi petani; orang yang melakukan budidaya tanaman mulai dari penyiapan lahan, penanaman pemeliharaan sampai dengan menanam hasilnya. hasil panen bisa digunakan untuk keperluan pribadi maupun di pasarkan seperti cabe, tomat, padi, jagung, kacang panjang, dan masih banyak lagi. Ada lagi peternak ikan; salah satu bentuk budi daya perairan yang khusus membudidayakan ikan di tangki atau ruang tertutup. ikan yang paling banyak dibudidayakan adalah ikan mas, salmon, lele, dan ikan nila. Sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 14 yang mengingatkan kita untuk menjaga lautan dan mengonsumsi ikan.

وَهُوَ الَّذِي سَخَّرَ الْبَحْرَ لِتَأْكُلُوا مِنْهُ لَحْمًا طَرِيًّا وَتَسْتَخْرِجُوا مِنْهُ حِلْيَةً
تَلْبَسُونَهَا وَتَرَى الْفُلْكَ مَوَاحِرَ فِيهِ وَلِتَبْتَغُوا مِنْ فَضْلِهِ وَلِعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ ﴿١٤﴾

Artinya: “Dan dia-lah Allah yang menundukkan lautan untukmu agar kamu dapat memakan dari padanya daging yang segar (ikan), dan kamu mengeluarkan dari lautan itu perhiasan yang kamu pakai, dan kamu melihat bahtera berlayar padanya, dan supaya kamu mencari (keuntungan) dari karunia-Nya, dan supaya kamu bersyukur”³⁸

Lautan merupakan badan perairan terbesar yang menutupi permukaan bumi. Lautan merupakan badan perairan yang menyimpan sebagian besar kebutuhan makhluk hidup terutama manusia mulai dari kebutuhan pangan yang merupakan kebutuhan dasar manusia dan makhluk hidup lainnya. Ikan menjadi salah satu hewan yang dijamin kehalalannya, sehingga memudahkan kita dalam mengonsumsi.

Kemudian disini ada pekerjaan yang menghasilkan jasa merupakan suatu pekerjaan yang dimana dari hasil pekerjaannya bisa dinikmati dan dirasakan oleh orang lain yang meliputi guru; merupakan pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, guru seperti ini harus mempunyai semacam kualifikasi

³⁸ Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana “Al-Haramain Al-Qur’an Terjemahan & Tajwid Berwarna”. (Bandung: Cordoba, 2018)

formal. Guru dibagi menjadi 2 yaitu guru tetap dan guru honor, guru tetap adalah guru yang telah memiliki status minimal sebagai calon pegawai negeri sipil dan telah ditugaskan di sekolah tertentu sebagai instansi induknya. sedangkan guru honorer adalah guru yang tidak tetap yang belum berstatus minimal sebagai calon pegawai negeri sipil dan digaji di bawah upah minimum. Kemudian ada dokter; merupakan seorang tenaga kesehatan yang menjadi tempat kontak pertama pasien dengan dokternya untuk menyelesaikan semua masalah kesehatan yang dihadapi tanpa memandang jenis penyakit, golongan usia dan jenis kelamin sedini dan sedapat mungkin.

b. Subtema 2: Pekerjaan di Sekitarku

Penduduk atau masyarakat kita sangat beragam. mereka ada yang tinggal di plosok nusantara. Ada yang tinggal di perkotaan dan ada yang tinggal di pedesaan. Kegiatan ekonomi merekapun berbeda-beda ada yang tinggi ada juga yang rendah. kegiatan ekonomi disini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari mereka sendiri. Kegiatan ekonomi masyarakat suatu daerah sangat tergantung pada sumber daya alam yang dimiliki daerah tersebut. Yang pertama kegiatan ekonomi penduduk perkotaan yang sangat beragam karena kota merupakan pusat berbagai kegiatan seperti pemerintahan, ekonomi, pendidikan, kesehatan, industri dan komunikasi. Ada

beberapa ekonomi penduduk perkotaan yang meliputi, 1) bidang jasa, kegiatan bidang jasa dapat berupa tenaga keahlian pikiran atau keterampilan. 2) bidang perdagangan, kegiatan bidang perdagangan merupakan kegiatan jual beli di pasar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. kegiatan ini dapat berupa pasar, warung dan toko yang menjual kebutuhan sehari-hari. 3) Bidang industri, kegiatan ini merupakan kegiatan ekonomi yang menyediakan banyak lapangan pekerjaan misalnya bagian produksi, pengawasan pabrik, pengepakan, dan pengangkutan barang. 4) Bidang perhubungan, kegiatan ini sangat dibutuhkan untuk melancarkan arus distribusi barang dan pergerakan manusia, yang meliputi darat, laut dan udara. 5) bidang bangunan, kegiatan ini yang diperlukan untuk bidang bangunan cukup banyak. ada arsitek dan insinyur sipil sebagai perancang bangunan dan pemilihan bahan bangunan yang akan digunakan. Kemudian yang kedua, kegiatan ekonomi penduduk pedesaan sangat tergantung pada pengolahan tanah. dari penjualan hasil pertanian mereka memperoleh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. jenis kegiatan ekonomi pedesaan yang meliputi, 1) Bertani, usaha pertanian banyak dilakukan di pedesaan karena banyak lahan subur. salah satu upaya yaitu tidak menanam lahan pertanian dengan tanaman pangan terus-menerus. 2) Berternak, kegiatan ini adalah memelihara dan mengembangkan hewan. orang yang melakukan pekerjaan ini

disebut peternak. jenis hewan yang dipelihara dibagi menjadi tiga yaitu unggas, peternakan kecil, dan peternakan besar.

c. Subtema 3: Pekerjaan Orang Tuaku

Indonesia memiliki keberagaman pekerjaan. Kita perlu mensyukurinya karena sebagai bangsa Indonesia kita dapat menikmati keanekaragaman pekerjaan tersebut. Kegiatan ekonomi masyarakat daerah pantai dengan masyarakat daerah pegunungan sangat berbeda. kegiatan ekonomi masyarakat di daerah pantai tergantung pada laut, sebagian dari mereka yaitu nelayan yang hasil lautnya bisa dimanfaatkan antara lain seperti ikan, udang, kepiting, dan rumput laut setelah itu hasil tangkapan mereka bisa di jual di pasar. kegiatan ekonomi masyarakat di daerah pegunungan hampir sama dengan masyarakat di pedesaan. kegiatan masyarakat di daerah pegunungan lebih banyak mengolah tanah dan bercocok tanam. namun kondisi tanah dan suhu disana berbeda dengan di pedesaan. masyarakat di daerah pegunungan lebih banyak menanam dengan sistem perkebunan dari pada pesawahan. Perkebunan yang ada tetap masih sama dengan pedesaan. misalnya perkebunan besar dengan hasil teh, kopi, cengkeh, coklat, dan lainnya. sementara itu perkebunan jenis hortikultura menghasilkan sayur, buah, dan bunga. di kawasan pegunungan, banyak kegiatan ekonomi yang bisa dilakukan yaitu 1) pembukaan

tempat wisata, rumah makan, tempat peristirahatan, dan bumi perkemahan. 2) mengembangkan agrowisata untuk menarik pengunjung. Sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 32 yang menjelaskan tentang perlindungan tanaman di kebun yang sangat hebat yang diciptakan oleh Allah SWT.

❖ وَأَضْرَبَ لَهُمْ مَثَلًا رَّجُلَيْنِ جَعَلْنَا لِأَحَدِهِمَا جَنَّتَيْنِ مِنْ أَعْنَابٍ وَحَفَفْنَاهُمَا بِنَخْلٍ وَجَعَلْنَا بَيْنَهُمَا زُرْعًا ﴿٣٢﴾

Artinya: “Dan berikanlah kepada mereka sebuah perumpamaan dua orang laki-laki, kami jadikan bagi seorang diantara keduanya dua buah kebun anggur dan kami kelilingi kedua kebun itu dengan pohon-pohon kurma dan diantara kedua kebun itu kami buat lading”.³⁹

Dalam ayat yang mulia ini, Allah Subhanahu wa Ta'ala menyatakan bahwa tanaman anggur adalah tanaman yang lemah yang mudah rusak bila ada angin ataupun perubahan alam lain. Sedangkan kurma adalah salah satu jenis tanaman yang sangat kuat, akarnya kokoh menghunjam ke dalam tanah sehingga tidak mudah roboh atau rusak. Allah telah mendesain kita sebaik mungkin yang seperti pohon-pohon kurma yang berfungsi seperti dinding-dinding yang kokoh yang melindungi tanaman anggur dari paparan angin. Allah mengajarkan kita untuk membuat pagar-pagar pengaman untuk kebun

³⁹ Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana “Al-Haramain Al-Qur'an Terjemahan & Tajwid Berwarna”. (Bandung: Cordoba, 2018)

agar jenis kebun tersebut menghasilkan sebuah hasil. Penyebab utama semua kerusakan yang terjadi di muka bumi dengan berbagai bentuknya adalah perbuatan buruk dan maksiat yang dilakukan manusia. Ini menunjukkan bahwa perbuatan maksiat adalah inti kerusakan yang sebenarnya dan merupakan sumber utama kerusakan-kerusakan yang tampak di muka bumi.

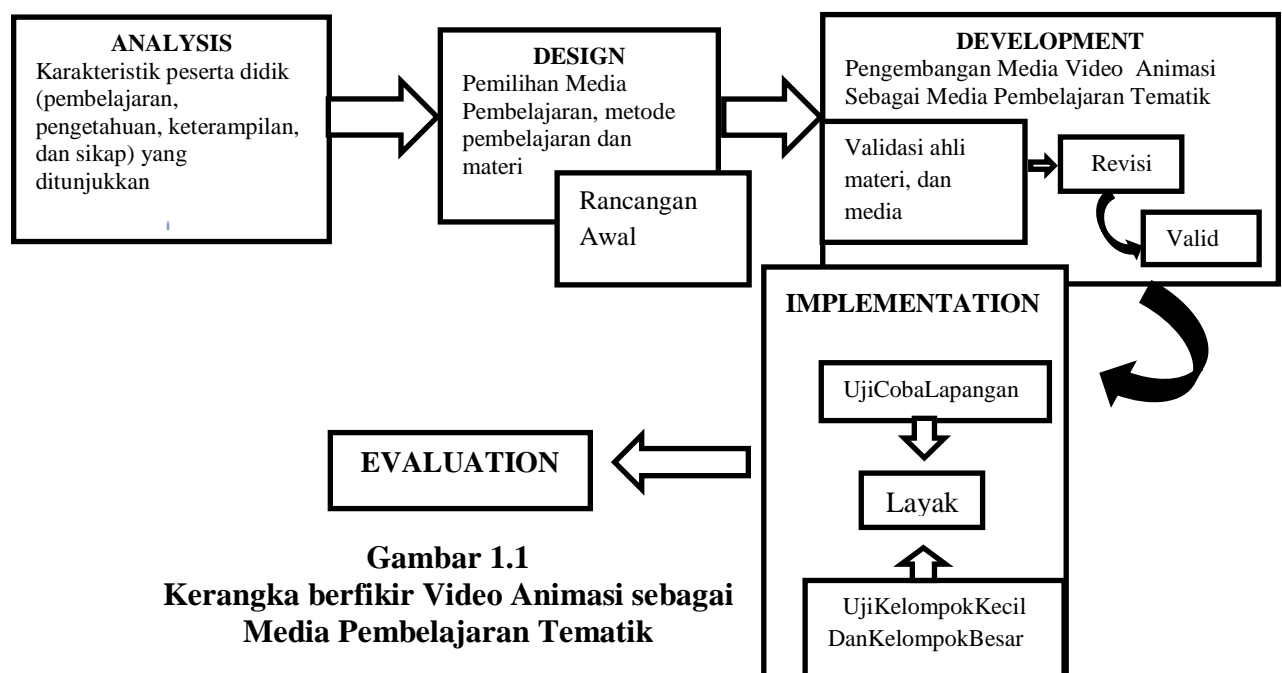
5. Kerangka Berfikir

Berpikir merupakan berbagai kegiatan yang menggunakan konsep dan lambang sebagai pengganti objek dan peristiwa.⁴⁰ Kerangka berfikir ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Salah satu obyek permasalahan yang ada adalah penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual merupakan salah satu cara yang dianggap perlu di masa kini karena untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada proses pembelajaran. Masalah yang saat ini temukan, media audio visual pada pelajaran Tematik masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan secara monoton yang hanya penugasan saja tanpa ada media yang menarik.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan variasi baru pada media pembelajaran Tematik khususnya pada materi Berbagai Pekerjaan serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual berbasis Video

⁴⁰ Anita Maulidya, *Berpikir dan Problem Solving*, Ihya: Jurnal Uinsu, Vol.4 No.1, 2018, h.11

Animasi adalah salah satu pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas, selama proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih menarik, mudah dan sederhana, dapat menyajikan informasi yang lebih informatif dengan ilustrasi audio maupun visual. Diagram alur kerangka pikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka berfikir Video Animasi sebagai
Media Pembelajaran Tematik

Peneliti merasa penting untuk mengembangkan media video animasi sebagai mata pelajaran tematik sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Tematik materi Berbagai Pekerjaan

6. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media Video Animasi sebagai mata pelajaran Tematik serta kelayakan dan kemenarikan pengembangan media Video Animasi sebagai mata pelajaran Tematik. Penggunaan produk pengembangan ini diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran.

B. Konsep Pengembangan Model

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Salah satu jenis dari metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).⁴¹ Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴² Dengan kata lain sebagai metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan mengikuti arus perkembangan zaman. Tujuan utama penelitian pengembangan ini bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang lebih baik dari sebelumnya yang kemudian akan digunakan pada dunia pendidikan, produk yang dihasilkan mencakup materi ajar, dan materi media⁴³. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang terdahulu menjadi produk yang lebih baik, yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah untuk melihat

⁴¹Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". (Bandung, Alfabeta. 2017) hlm 407

⁴²Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol 1 No 2 Tahun 2017 Hlm. 86-89

⁴³Yunita Munandar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur". (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 13.

kelayakan pada media Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik. Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan produk. Namun pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang terdapat 5 langkah yang biasa disebut dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi).⁴⁴

Dalam penelitian R & D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

1. Borg *and* Gall

Borg *and* Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *development* (tahap pengembangan), *and dissemination* (tahap penyebaran).

⁴⁴Irnin Agustina Dwi Astute, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol 3 No 1 Juni 2017, hlm 57

3. Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *analysis, development, implementation, and evaluation*.

4. Richey and Klein

Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari *planning* (perencanaan) selanjutnya *production* (memproduksi) dan kemudian *evaluation* (evaluasi).

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Irnin Dwi Astute. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol 3 No 1 Juni 2017.
- Agustien, Relis "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018.
- Andayani, Syarifatul. "Pengaruh Model Kooperatif Ripe Jigsaw Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V SDN Senopati 1 Kabupaten Nganjuk". *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1, No. 2, Juni 2015.
- Anwar, Chairul. "Multikultural Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad 21", Yogyakarta: DIVa Press, 2019.
- Anwar, Chairul. Antomi Saregar, Uswatun Hasanah, Widayanti. "The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universitas: The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0". *Jurnal Tadris*,: Volume 3 No. 1, 2018.
- Anwar, Chairul. Ika Herawati, Fredi Ganda Putra, Rubhan Masykur. "Pocket Book Digital Berbasis Etnomatematika Sebagai Bahan Ajar Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Of Matematika Education And Science*. Vol. 3 No 1, 2020.
- Aziz, Abdul & Syofnida Ifrianti. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji". *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No 1 Juni 2015.
- Daryanto. "*Media Pembelajaran*". Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Eka, Hendra Wahyuono, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III Sdn Lowokwaru 1 Malang". Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, 2015

- Ernawati, “Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (FABEL) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 Juni 2017.
- Era, Agni Hapsari, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heade Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa”. *Jurnal Scholaria*, Vol 7 No. 1 Januari 2017.
- Hamid, Abdul. “Guru Profesional”. *Al Falah*, Vol. XVII No. 32 Tahun 2017
- Hadi, Hasrul. “Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie”. *Jurnal Education*, Vol 11 No 1 Juni 2016
- Hidayah, Nurul. “Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar”. *Jurnal Terampil*, Volume 2 No. 1 Juni 2015.
- Irwandi, dan Siti Juariyah. “Pengembangan Media Pembelejaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Sebagai Alternatif Pembelajaran”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al Bimni* ,Vol 05 No 1 April 2016
- Ifrianti, Syofnidah. “Teori & Praktek Microteaching”. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019
- Ismail, Bastiar Adhkar. “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disid Labschool Unnes”. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016
- Istiqlal, Abdul. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi”. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol 3 No 2 Tahun 2018.
- Jerry, Putu Radita Ponza, “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* Vol 6 No 1 Tahun 2018.
- Kurnia, Iyus, Teteng Sopian, Yayan Suryana. “Al-Haramain Al-Qur’an Terjemah & Tajwid Berwarna. Bandung: Cordoba, 2018

- Latifah, Sri. "Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada Materi Air sebagai Sumber Kehidupan", *Jurnal Ilmiah Fisika Al-Biruni* 04 2 2015.
- Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1 April 2016
- Maulidya, Anita. "Berpikir dan Problem Solving", Ihya: *Jurnal Uinsu*, Vol.4 No.1, 2018
- Munawaroh, Hidayatu. "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebgai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol 1 No 2 Tahun 2017.
- Nurdiana, Fifi . "Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorphosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidika*. Februari 2018
- Purnama, Indah Sari. "Implementasi Model ADDIE Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa". *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*. Vol 6 No 1 Tahun 2018
- Rahmat AW. "Implementasi Konsep Kebersihan Sebagian Dari Iman Di IAIN Raden Fatah Palembang". *Jurnal Tadrib*. Vol 1 No 1 Juni 2015
- Riyanti, Asih. "Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. Vol 10 No 2 Tahun 2017
- Rosdiana, Yusi. "Bahasa dan Sastra Indonesia di SD". Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019
- Rumanta, Maman, "Pendidikan Lingkungan Hidup", Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019
- Satori, Djam'an. "Profesi Keguruan". Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017
- Silvia, Helda Ardian Asyhari "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Al Biruni*, Vol.5 No.1 2016.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung, Alfabeta. 2017.

- Sukanta, Wayan. "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 Februari 2017.
- Suwandi, Ismail Wekke. "Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No 1 2017.
- Syamsudin, Amir. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak* 3, Edisi 1 Juni 2015
- Syaifuddin, Muhammad. "Implentasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sd Negeri Demangan Yogyakarta". *Jurnal Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol . 02, No 2, Desember 2017
- Taufiq, Agus, Hera L. Mikarsa. "Pendidikan Anak di SD". Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017
- Wahyuni, Rika Arifin, "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1", *Jurnal Bina Insani Ict*. Vol 4 No 1 Juni 2017.
- Wahyu, Rizki Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMandMap pada Siswa SMA", *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 2016
- Wardani, "Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017
- Wardani, Asnah Said, Durotul Yatimah. "Profesi Keguruan". Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019